



SPECIAL RANKS:

SPY (1):

If the Spy attacks the Field Marshal (10), the Spy wins. But if the Spy is attacked by another piece, including the Field Marshal, the Spy will always be defeated. If you have a Spy in your front line, instead of attacking on your turn, you may reveal your Spy to your opponent and look at the cards in your opponent's hand. Once used in this way, turn your Spy card face down, ready to use again later in the game..

SCOUT (2):

If you have a Scout in your front line, instead of attacking on your turn, you may reveal your Scout to your opponent and look at two cards in your opponent's front line. Once used in this way, turn your Scout card face down, ready to use again later.

BOMBS

If a bomb is tapped in an attack, the attacking card loses and is out of the game. The bomb stays where it is, face down. If you tap a bomb with a Miner (3), the bomb is out of the game. Bombs cannot be used in attack.

FLAG:

The first player to capture the enemy Flag wins the game.

THERE'S AN EXTRA EXCITING RULE FOR THE FLAG.

If you have placed your Flag in your front line, instead of attacking on your turn, you may reveal your Flag to your opponent then pick up all the cards in your front line, your hand and your deck, shuffle them and deal them out again as described in the Set up section above. Anything your opponent may have discovered about your cards up to this point will now be lost! By placing your Flag in your front line, you take quite a risk, but you may decide the risk is worth it!

THE WINNER:

You win if:

- you capture your enemy's Flag

OR

- your opponent cannot carry out an attack on their turn, because they only have bombs and/or their Flag in their front line.

Enjoy the game!

STRATEGO – DAS KARTENSPIEL

Ein nervenaufreibendes Kartenspiel mit allen Kernelementen des bekannten Brettspiels Stratego: Du stellst deine Schlachtlinie verdeckt auf und versuchst, die Fahne des Feindes zu erobern. Wenn du kühn genug bist, benutzt du deine Fahne für einen waghalsigen Trick!

INHALT:

23 Karten mit roten Symbolen

23 Karten mit blauen Symbolen

AUFBAU:

Ein Spieler erhält die roten Karten; der andere nimmt die blauen. Mische dein Armee-Deck gut durch, und lege es in einem Stapel verdeckt vor dir hin. Dann nimmst du dir die ersten acht Karten, ohne dass dein Gegenspieler sie zu sehen bekommt. Wähle aus deinem Kartenstapel die 5 Karten aus, mit denen du deine Linie bilden willst, und die 3 Karten, mit denen du ein eventuelles Loch in deiner Linie dichten kannst. Entscheidest du dich strategisch für höhere Ränge oder willst du dein Risiko verteilen? Das entscheidest du selbst! Wenn du die Karten ausgewählt hast, legst du den Stapel vor dir auf den Tisch.

ZIEL DES SPIELS:

Erobere die feindliche Fahne.

WIE MAN SPIELT:

Rot beginnt. Wenn du an der Reihe bist, führst du nacheinander folgende Schritte durch:

1. Wenn du weniger als drei Karten auf der Hand hast, füllst du sie wieder auf drei auf. Neue Karten werden immer von oben von deinem Kartendeck genommen.
2. Nimm eine Karte aus deiner Schlachtlinie, und greife damit die Schlachtlinie deines Gegners an (siehe unten).
3. Wenn sich Lücken in der Schlachtlinie befinden, füllst du sie mit Karten von deiner Hand wieder auf. Deine Runde ist beendet. Achtung: Du darfst dir die verdeckten Karten deiner Schlachtlinie jederzeit ansehen.

EINE GEGNERISCHE KARTE ANGREIFEN:

Wähle eine Karte aus deiner Schlachtlinie, decke sie auf und berühre damit eine Karte der Schlachtlinie des Gegners. Der Gegner muss dann die Karte aufdecken: Die Karte mit dem höheren Rang gewinnt und wird wieder verdeckt auf ihren Platz in der Schlachtlinie gelegt. Die besiegte Karte wird aus dem Spiel genommen. Haben beide Karten den gleichen Rang, werden sie beide aus dem Spiel genommen.

BESONDERE RÄNGE:

SPION (1):

Wenn der Spion den Feldmarschall (10) angreift, gewinnt der Spion. Wird jedoch der Spion angegriffen, verliert er immer, auch gegen den Feldmarschall. Wenn du einen Spion in deiner Schlachtlinie hast, kannst du an Stelle eines Angriffs deinen Spion aufdecken und dir die Karten auf der Hand deines Gegners ansehen. Wenn du den Spion so eingesetzt hast, wird die Karte wieder verdeckt, um sie später im Spiel wieder einsetzen zu können.

AUFKLÄRER (2):

Wenn du einen Aufklärer in deiner Schlachtlinie hast, kannst du an Stelle eines Angriffs deinen Aufklärer aufdecken und dir zwei Karten aus der Schlachtlinie deines Gegners ansehen. Wenn du den Spion so eingesetzt hast, wird die Karte wieder verdeckt, um sie später im Spiel wieder einsetzen zu können.

BOMBEN

Wenn eine Bombe bei einem Angriff aufgedeckt wird, verliert die Karte des Angreifers und wird aus dem Spiel genommen. Die Bombe bleibt verdeckt an ihrem Platz. Wenn du mit einem Mineur (3) eine Bombe erwischst, wird diese aus dem Spiel genommen. Bomben können nicht angreifen.

FAHNE:

Der Spieler, der zuerst die Fahne des Gegners erobert, gewinnt.

HIER IST NUN EINE SEHR INTERESSANTE SPIELREGEL FÜR DIE FAHNE:

Wenn du deine Fahne in der Schlachtlinie platziert hast, kannst du an Stelle eines Angriffs deine Fahne aufdecken. Dadurch darfst du alle Karten deiner Schlachtlinie vom Spielfeld nehmen und sie mit deinem Kartendeck und den Karten auf deiner Hand neu mischen. Karten, die bereits aus dem Spiel genommen wurden, bleiben draußen. Dann legst du deine neue Schlachtlinie, wie unter Aufbau beschrieben, wieder aus. Alles, was dein Gegenspieler über deine Schlachtlinie aufgeklärt hatte, ist nun zunichte! Wenn du deine Fahne in der Schlachtlinie platziertest, gehst du ein hohes Risiko ein, aber manchmal ist es das wert!

DER SIEGER:

Du gewinnst, wenn:

- du die Fahne deines Gegners erobert

ODER

- dein Gegner nicht mehr angreifen kann, weil sich nur noch Bomben und/oder die Fahne in seiner Schlachtlinie befinden.

Viel Spaß!

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Visit: www.jumbo.eu. Made in China.



18135



STRATEGO KAARTSPEL

Een spannend kaartspel met de sterke elementen van het vertrouwde Stratego Original bordspel: je maakt een geheime opstelling en je doel is om de vijandelijke vlag te veroveren. Aan het kaartspel zijn een paar nieuwe, spannende regels toegevoegd.

INHOUD:

23 kaarten met rode stukken

23 kaarten met blauwe stukken

VOORBEREIDING:

Een speler krijgt alle rode kaarten; de ander alle blauwe kaarten. Beide spelers schudden hun kaartenleger goed en nemen dan de bovenste 8 kaarten. Kies uit je stapel kaarten de 5 kaarten waarmee je jouw linie gaat vormen en de 3 kaarten waarmee je een eventueel gat in je linie als eerste kunt opvangen.

Pak je strategisch wat hogere rangen of spreid je je risico? De keuze is aan jou! Nadat je de kaarten hebt uitgekozen, leg je je stapel voor je op tafel.

DOEL VAN HET SPEL:

De vijandelijke vlag veroveren.

HET SPEL BEGINT:

Rood begint. Je mag de kaarten in de frontlinie zo vaak je wilt bekijken. Als je aan de beurt bent doe je in een vaste volgorde het volgende:

1. Vul de kaarten in je hand, indien nodig, aan tot 3 stuks. Neem hiervoor de bovenste kaarten van de stapel voor je.
2. Val met een kaart in je frontlinie een kaart in de vijandelijke frontlinie aan.
3. Vul de eventuele gaten in je frontlinie aan met kaarten uit je hand. Hierna is je beurt voorbij.

EEN VIJANDELIJKE KAART AANVALLEN:

Kies een van je frontliniekaarten, draai hem om en tik op een kaart uit de vijandelijke frontlinie. Je tegenspeler moet die kaart omdraaien: de hoogste rang wint de slag en neemt zijn plaats weer in in zijn frontlinie. De laagste kaart in rang verdwijnt uit het spel.

Als de rangen even hoog zijn, gaan beide kaarten uit het spel.



SPECIALE RANGEN:

SPION (1):

De spion wint van de maarschalk (10). Als de spion door een andere rang wordt aangevallen verliest hij altijd; ook van de maarschalk.

Als jouw spion in je frontlinie ligt en je laat haar zien, dan mag je de kaarten in de hand van je tegenstander bekijken. Dit telt als een aanval.

VERKENNER (2):

Als er een verkenner in je frontlinie ligt, mag je hem laten zien en twee kaarten van de frontlinie van je tegenstander bekijken. Dit telt als een aanval.

BOMMEN:

Als een bom wordt aangevallen, gaat de aanvallende kaart meteen uit het spel. De bom blijft liggen.

Als de bom wordt aangevallen door de mineur (3) verdwijnt de bom uit het spel. Bommen mogen zelf nooit aanvallen.

VLAG:

De speler die de vlag van de tegenstander verovert, wint het spel.

ER IS EEN EXTRA SPANNENDE REGEL VOOR DE VLAG.

Als jouw vlag in de frontlinie ligt dan mag je hem laten zien en vervolgens je frontliniekaarten, de kaarten in je hand en de stapel voor je opnemen en opnieuw verdelen zoals staat beschreven onder 'Voorbereiding'. Dit telt als een aanval. Je tegenstander is hierdoor al zijn informatie over jouw kaarten kwijt. Door je vlag in de frontlinie te leggen heb je wel een enorm risico genomen!

DE WINNAAR:

JE WINT: Als je de vlag van je tegenstander verovert OF

Als je tegenstander niet meer kan aanvallen tijdens zijn beurt, omdat hij alleen maar bommen en/of de vlag in zijn frontlinie heeft.

Veel speelplezier!

STRATEGO JEU DE CARTES

Un jeu de cartes passionnant, basé sur les ingrédients qui ont fait la force du Stratego Original : chaque joueur dispose secrètement ses pièces et son objectif est de trouver et de détruire le drapeau ennemi. Mais, dans ce jeu de cartes, on a ajouté quelques nouvelles règles étonnantes...

CONTENU

23 cartes (les pièces rouges)

23 cartes (les pièces bleues)

PRÉPARATION

L'un des joueurs reçoit les cartes rouges, l'autre les bleues. Chacun mélange bien ses cartes et en prend 8. Choisissez dans votre pioche les 5 cartes avec lesquelles vous souhaitez constituer vos lignes et les 3 cartes avec lesquelles vous pourriez éventuellement combler une brèche. Quelle est la meilleure stratégie à suivre ? Mobiliser des rangs élevés ou répartir les risques ? Ce choix tactique dépend entièrement de vous ! Une fois les cartes choisies, replacez la pioche devant vous sur la table.

BUT DU JEU

Conquérir le drapeau adverse.

LE JEU COMMENCE

Les rouges démarrent la partie. Chaque joueur peut regarder autant de fois qu'il veut les cartes qu'il a déposées en première ligne. A son tour, chaque joueur doit faire les actions suivantes, dans cet ordre :

1. Compléter les cartes dans sa main, si nécessaire, pour en avoir 3. Prendre pour cela une (des) carte(s) au-dessus de son tas.
 2. Avec une carte située en première ligne, attaquer une carte de l'adversaire.
 3. Compléter un trou éventuel dans sa première ligne avec une carte de sa main.
- Le tour du joueur s'achève.

ATAQUER UNE CARTE DE L'ADVERSAIRE

L'attaquant retourne une de ses cartes et touche une carte de la ligne ennemie. L'adversaire retourne la carte touchée. Le grade le plus élevé l'emporte. La carte gagnante reprend sa place dans sa ligne. La carte avec le grade le plus bas est retirée du jeu. Si les deux cartes ont le même grade, elles sont écartées toutes les deux du jeu.

GRADES SPÉCIAUX

ESPIONNE (1)

L'espionne bat le maréchal (10) si elle l'attaque. Si l'espionne est attaquée par n'importe quel autre grade, même le maréchal, elle perd.

Si un joueur place son espionne en première ligne et la retourne (ce qui la rend visible), il peut regarder les cartes dans la main de son adversaire. Cela compte pour une attaque.

ECLAIREUR (2)

Si un joueur place un éclaireur en première ligne et le retourne (ce qui le rend visible), il peut regarder deux cartes dans la ligne d'attaque de son adversaire. Cela compte pour une attaque.

BOMBES

Lorsqu'une bombe est attaquée, la carte qui l'attaque est retirée du jeu. La bombe, elle, reste en place. Mais si la bombe est attaquée par le démineur (3), elle explose et est retirée du jeu. Les bombes sont statiques : elles ne peuvent pas attaquer d'autres cartes.

DRAPEAU

Le joueur qui trouve et conquiert le drapeau de son adversaire gagne la partie.

VOICI UNE RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE CONCERNANT LE DRAPEAU.

Lorsque le drapeau d'un joueur se trouve en première ligne, ce joueur peut le retourner et le rendre visible. Il ramasse alors toutes ses cartes de première ligne et les mélange avec les cartes qu'il a en main et celles de son tas. Puis il replace les cartes comme ci-dessus (= Préparation →). L'autre joueur perd donc toutes les informations qu'il avait concernant les cartes de son adversaire situées en première ligne. Placer son drapeau en première ligne représente donc un gros risque mais peut également être une stratégie payante !

LE GAGNANT

UN JOUEUR GAGNE

lorsqu'il conquiert le drapeau de son adversaire

OU

si son adversaire ne peut plus attaquer lorsque c'est à son tour de jouer, parce que sa première ligne n'est plus constituée que de bombes et de son drapeau.

Bon amusement !



STRATEGO CARD GAME

A nail-biting card game that features all the key elements of the familiar Stratego Original board game: you'll secretly set up your battle lines and try to capture the enemy Flag. If you're brave enough, you may be able to use your Flag pull off an audacious trick!

CONTENTS:

23 cards with red playing pieces

23 cards with blue playing pieces

SET UP:

One player will use all the red cards, the other will play with the blue. Shuffle your army deck thoroughly and place all your cards face down in a pile in front of you. Without letting your opponent see, pick up the top 8 cards. Choose five cards from your stack to use to create your front line for battle and three more to use to fill your front line up with first in the event there's a gap in your defence. Do you strategically select higher ranks or do you spread the risk? It's up to you! After you've chosen the cards, place your stack in front of you on the table.

OBJECT OF THE GAME:

To capture the enemy Flag.

PLAYING THE GAME:

Red goes first. On your turn, carry out the following steps in order:

1. If necessary, pick up cards to make your hand back up to 3 cards. Always pick from the top of the card deck in front of you.
2. Using a card in your front line, attack your enemy's front line (see below).
3. If there are gaps left in your front line, fill them with cards from your hand. Your turn is over. Note: you can study the cards in your front line at any time.

ATTACKING AN ENEMY CARD:

Choose one of the cards in your front line, turn it over and use it to 'tap' a card in your enemy's front line. Your opponent must turn over the card that was tapped: whichever of the two cards has the highest rank wins and returns to its position, face down, in the front line. The card that lost is out of the game. If both cards are of equal rank, both are taken out.